# 10. LA PERSONIFICACIÓN EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS

(1929)

En un trabajo anterior ("Principios psicológicos del análisis infantil") relaté algunos de los mecanismos fundamentales que encontré en el análisis de niños. Señalé que el contenido especificó de sus juegos, que se repite constantemente o recurre a las formas más variadas, es idéntico al núcleo de las fantasías masturbatorias, y que es una de las principales funciones del juego infantil proporcionar una descarga de estas fantasías. Discutí después la considerable analogía que existe entre los medios de representación usados en el juego y en los sueños, y en la importancia de la realización de deseos en ambas formas de la actividad mental. También llamé la atención hacia un mecanismo importante en los juegos en que el niño inventa y asigna diferentes "personajes". El objeto del presente trabajo es discutir este mecanismo en mayor detalle, y también ilustrar con ejemplos de diferentes tipos de enfermedad la relación entre los "personajes" o personificaciones introducidas por los niños en el juego y los elementos de realización de deseos.

Hasta el presente mi experiencia es que los niños esquizofrénicos no son capaces de practicar juegos en el verdadero sentido de la palabra. Ejecutan ciertas acciones monótonas y es un trabajo laborioso penetrar a través de ellas hacia el inconsciente. En caso de tener éxito encontramos que la realización de deseo asociada a esas acciones es preeminentemente la negación de la realidad y una inhibición de la fantasía. En estos casos extremos no se logran las personificaciones.

Mi pequeña paciente Erna, de 6 años de edad, presentaba al comienzo del tratamiento una grave neurosis obsesiva que enmascaraba una paranoia que fue revelada después de considerable cantidad de análisis. Erna en su juego me hacía representar a la hija mientras ella hacia de madre o maestra. Yo entonces tenía que padecer fantásticas torturas y humillaciones. Si en el juego alguien me trataba bondadosamente, generalmente resultaba que esta bondad era sólo fingida. Los rasgos paranoicos se manifestaban en que yo era constantemente espiada, mis pensamientos eran adivinados y el padre o la maestra se aliaban con la madre en contra mía. De hecho estaba constantemente rodeada de

perseguidores. Yo misma en el rol de la niña tenía que espiar y torturar continuamente a los otros. Frecuentemente Erna misma representaba el papel de niña. Entonces en general su juego terminaba escapando ella a las persecuciones (en estas ocasiones la "niña era buena") haciéndose rica y poderosa, transformada en reina y vengándose cruelmente de sus perseguidores. Luego que se agotaba su sadismo en estas fantasías aparentemente exentas de inhibiciones (esto sucedió después de un tiempo de análisis), venía la reacción en forma de profunda depresión, ansiedad y agotamiento corporal. Entonces su juego reflejaba la incapacidad de soportar esa tremenda opresión, manifestándose en una serie de síntomas graves[1]. En las fantasías de esta niña todos los roles utilizados entraban en una fórmula: dos partes principales, el superyó perseguidor y el ello o yo, según el caso, amenazados, pero de ninguna manera menos crueles.

En estos juegos la realización de deseos radicaba principalmente en el esfuerzo de Erna para identificarse con la parte más fuerte, para dominar así su miedo a la persecución. El yo fuertemente presionado trataba de influir o engañar al superyó para impedir su triunfo sobre el ello. El yo trataba de poner al ello muy sádico al servicio del superyó y combinar a ambos en la lucha contra un enemigo común. Esto requería el amplio uso de mecanismos de proyección y desplazamiento. Cuando Erna representaba el papel de madre cruel, la niña mala era el enemigo. Cuando ella misma era la niña perseguida, pero que se transformaba rápidamente en poderosa, el enemigo estaba representado por padres malvados. En cada caso existía un motivo que el yo trataba de hacer plausible ante el superyó, para entregarse a un sadismo sin restricciones. En función de este "bloque" el superyó debía tomar medidas contra el enemigo como si fuera contra el ello. No obstante el ello continuaba buscando secretamente su gratificación predominantemente sádica dirigida contra los objetos primarios. Con esas satisfacciones narcisistas logradas por el yo en sus victorias sobre los enemigos tanto internos como externos, también apaciguaba al superyó y así era de considerable valor para la disminución de la angustia. Esta alianza entre las dos fuerzas puede, en casos menos extremos, ser de relativo éxito: puede pasar inadvertida para el mundo externo o no conducir a una enfermedad, pero en el caso de Erna se derrumbó completamente a causa del excesivo sadismo, tanto del ello como del superyó. Por consiguiente el yo se asociaba con el superyó y trataba, castigando al ello, de extraer cierta gratificación, pero esto, a su vez, se convertía inevitablemente en un fracaso. Se presentaban repetidamente intensas reacciones de angustia y

[1] Espero publicar pronto un libro en el que se encontrará un relato mas detallado de este caso.



PSIKOLIBRO

remordimiento que mostraban que ninguna de las contradictorias realizaciones de deseos podía mantenerse en pie por mucho tiempo.

El ejemplo siguiente muestra cómo dificultades análogas a las de Erna fueron manejadas en formas distintas en ciertos aspectos. Jorge, de seis años de edad, me traía durante meses una serie de fantasías en las que él, como líder poderoso de una banda de cazadores salvajes de animales feroces, luchaba, conquistaba y mataba cruelmente a sus enemigos, que a su vez tenían animales feroces para defenderse. Los animales eran entonces devorados. La lucha nunca terminaba porque siempre aparecían nuevos enemigos. En el curso del análisis de este niño se revelaron, no sólo rasgos neuróticos, sino también rasgos marcadamente paranoicos. Jorge se sentía siempre conscientemente[2] rodeado y amenazado (por magos, brujas y soldados), pero, al contrario de Erna, trataba de defenderse de ellos con el auxilio de figuras que le ayudaban, aunque eran por cierto seres muy fantásticos. Su realización de deseos en la fantasía era, hasta cierto punto, análoga a la del juego de Erna. En el caso de Jorge también el yo trataba de alejar la ansiedad, identificándose con el partido más fuerte, a través de fantasías de ser poderoso. También Jorge trataba de convertir el enemigo en un enemigo "malo", para apaciguar al superyó. Sin embargo, en él el sadismo no era un factor tan abrumador como en Erna y así el sadismo primario subyacente a su angustia quedaba menos astutamente disimulado. Su yo se identificaba más íntegramente con el ello y estaba menos dispuesto a hacer concesiones al superyó. Mantenía alejada la angustia por una marcada exclusión de la realidad[3]. La realización de deseos predominaba claramente sobre el reconocimiento de la realidad; una tendencia que es, para Freud, uno de los criterios de psicosis. El hecho de que en las fantasías de Jorge algunos papeles eran representados por figuras protectoras, distinguía ese tipo de personificaciones de las del juego de Erna. En sus juegos se representaban tres partes principales: la del ello y las del superyó en sus aspectos persecutorios y protectores.

El juego de un niño con una grave neurosis obsesiva puede ejemplificarse con el juego de mi pequeña paciente Rita, de dos años y nueve meses. Después de un ceremonial típicamente obsesivo, arropaba su muñeca para dormir y ponía un elefante junto a la cama de la muñeca. El elefante debía impedir que "la niña" se levantara, porque si no ésta se introduciría a hurtadillas en el dormitorio de los padres para hacerles daño o quitarles algo. El elefante (imago del padre) ejercía el rol de una figura que

[2] Como muchos niños, mantenía el contenido de sus ansiedades en secreto para los que lo rodeaban. No obstante se advertía su efecto.

[3] Al desarrollarse Jorge, este apartamiento de la realidad se hacía cada vez más marcado. Estaba completamente atrapado por sus fantasías.



PSIKOLIBRO

impide. En la mente de Rita su padre, por introyección, había ejercido este rol "del que impide" desde que ella, entre los quince meses y hasta los dos años, había deseado usurpar el lugar de su madre con él, robar el niño con que la madre estaba embarazada y lastimar y castrar a ambos padres. La reacción de rabia y ansiedad que se producía cuando "la niña" era castigada en el juego, muestra que en la mente de Rita actuaban ambos papeles: el de la autoridad que infligía el castigo y el del niño que lo recibía. La única realización de deseos aparente en este juego residía en que el elefante conseguía por un tiempo impedir que "la niña" se levantara. Habla sólo dos personajes principales: el de la muñeca que representaba el ello, y el del elefante que representaba el superyó. La realización de deseos consistía en la derrota del ello por el superyó. Y este cumplimiento de deseo y la adjudicación de la acción a dos "personajes" es interdependiente, ya que este juego representa la lucha entre el superyó y el ello que en las neurosis graves domina casi íntegramente los procesos mentales. En los juegos de Erna también vimos estas mismas personificaciones consistentes en la influencia de un superyó dominador y la ausencia de imagos protectoras. Pero mientras en el juego de Erna la realización de deseos residía en la alianza con el superyó, y en el de Jorge principalmente en el desafío del ello al superyó (por medio del aislamiento de la realidad), en Rita consistía en la derrota del yo por el superyó. Es por el trabajo analítico hecho previamente que fue posible esta supremacía apenas mantenida del superyó. La excesiva severidad del superyó impedía al principio toda fantasía y no fue hasta que el superyó se hizo menos severo que Rita empezó a hacer fantasías en juegos como el arriba descrito. En comparación con la etapa anterior en la cual el juego estaba completamente inhibido, esto fue un progreso, porque ahora el superyó no amenazaba meramente de manera terrorífica y sin sentido, sino que trataba de impedir con amenazas las acciones prohibidas. El fracaso de la relación entre el superyó y el ello dio lugar a esa supresión forzosa de los instintos que consume toda la energía del sujeto y es característica de graves neurosis obsesivas en adultos[4]. Consideremos ahora un juego que se originó en una fase menos seria de neurosis obsesiva. Más adelante en el análisis de Rita (cuando tenía tres años de edad), un "juego de viajar" que se desarrolló a través de casi todo el análisis tomó la siguiente forma. Rita y su oso (que entonces representaba el pene) iban en el tren a ver a una mujer buena que los iba a entretener y hacerles regalos. Al

[4] Rita sufría de una neurosis obsesiva inusitada a su edad. Se caracterizaba por un complicado ceremonial al acostarse y otros síntomas obsesivos graves. Mi experiencia es que cuando niños pequeños sufren de este tipo de enfermedades, que llevan el sello de la neurosis obsesiva tal como la vemos en adultos, es muy grave. Por otro lado creo que rasgos obsesivos aislados son un fenómeno común en el cuadro general de la neurosis en los niños.

principio de esta parte del análisis este final feliz generalmente era estropeado. Rita quería conducir el tren ella misma y deshacerse del conductor. El, sin embargo, o rehusaba irse o volvía y la amenazaba. Algunas veces era una mujer la que impedía el viaje, o cuando llegaban al final de éste no encontraban una mujer buena, sino una mala. La diferencia entre la realización de deseos en este juego (por perturbado que esté) y los ejemplos antes mencionados es evidente. En este juego la gratificación libidinal es positiva y el sadismo no juega una parte tan preeminente como en los ejemplos anteriores. Los "personajes", como en el caso de Jorge, consisten en tres roles principales: el del ello o yo, el de una figura que ayuda y el de una figura que amenaza o frustra. Las figuras que ayudan son en general de tipo extremadamente fantástico, como se ve en el ejemplo de Jorge. En el análisis de un chico de cuatro años y medio aparecía una "mamá-hada" que solía venir de noche y traer cosas ricas para comer, las que compartía con el niño. La comida representaba el pene del padre que le robó en secreto. En otros análisis la "mamá-hada" solía curar con una varita mágica las heridas infligidas al niño por sus padres crueles, entonces él y ella juntos mataban cruelmente a estos padres severos.

Llegué a convencerme de que la actuación de tales imagos con características buenas y malas es un mecanismo general tanto en adultos, como en niños[5]. Estas figuras representan estadíos intermedios entre el superyó terriblemente amenazador que está totalmente separado de la realidad, y las identificaciones que se aproximan a la realidad. Esas figuras intermedias, cuya gradual evolución hacia los padres protectores (que también están más cerca de la realidad) puede ser constantemente observada en el juego analítico, me parecen muy instructivas para nuestro conocimiento de la formación del superyó. Es mi experiencia que en el principio del conflicto edípico y en el comienzo de su formación, el superyó es de carácter tiránico, formado sobre el esquema de los estadíos pregenitales entonces predominantes. La influencia de lo genital ya ha empezado a hacerse sentir, pero al principio es difícilmente perceptible. La evolución ulterior del superyó hacia la genitalidad depende en última instancia de si las fijaciones orales predominantes tomaron la forma de succionar o de morder. La primacía de la fase genital en relación tanto con la sexualidad como con el superyó requiere una fijación suficientemente fuerte al estadío oral de succión. Cuanto más progresa el desarrollo del superyó y de la libido de los niveles pregenitales hacia el nivel genital, tanto más se aproximan a las figuras de los padres reales las identificaciones

[5] Tenemos un ejemplo de esto en la fantástica creencia de un dios que permitiría la perpetración de atrocidades (como en la reciente guerra) para destruir al enemigo y a su país.

fantásticas de gratificación de deseos (cuyo origen es la imagen de una madre que provee gratificación oral.)[6] Las imagos adoptadas en estas fases tempranas del desarrollo del yo llevan el sello de los impulsos instintivos pregenitales aunque estén estructuradas en realidad sobre la base de los objetos edípicos reales. Estos niveles tempranos son responsables de las imagos fantásticas que devoran, cortan y dominan en las cuales vemos una mezcla de varios impulsos pregenitales. Siguiendo la evolución de la libido estas imagos son introyectadas bajo la influencia de puntos de fijación libidinal. Pero el superyó en su totalidad está hecho de varias identificaciones adoptadas en los diferentes niveles de desarrollo cuyo sello llevan. Cuando comienza el período de latencia, termina el desarrollo tanto del superyó corno de la libido[7]. Ya durante el proceso de su construcción el yo emplea sus tendencias de síntesis tratando de formar una totalidad de estas identificaciones parciales; cuanto mas externas y contrastantes las imagos tanto menos brillante será la síntesis y tanto más difícil será mantenerlas. La influencia excesivamente fuerte ejercida por esos tipos extremos de imagos, la intensidad de la necesidad de figuras bondadosas opuestas a las amenazadoras, la rapidez con la cual los aliados pueden transformarse en enemigos (que también es la razón por la cual la realización de deseos en el juego se quiebra tan frecuentemente), todo eso indica que el proceso de sintetizar las identificaciones ha fallado. Este fracaso se manifiesta en la ambivalencia, la tendencia a la ansiedad, la falta de estabilidad con que ésta puede ser derrumbada, y la defectuosa relación hacia la realidad característica de los niños neuróticos[8]. La necesidad de una síntesis de superyó surge de la dificultad experimentada por el sujeto en llegar a un acuerdo con el superyó formado de imagos de estas naturalezas opuestas[9]. Cuando comienza el período de latencia se incrementan las exigencias de la realidad, el yo hace aun mayores esfuerzos para obtener

---

[6] En dos de mis trabajos anteriores llegué a la conclusión de que en ambos sexos el alejamiento de la madre como objeto oral de amor resulta de frustraciones orales infligidas por ella, y que la madre frustrante persiste en la vida mental del niño como madre temida. Quisiera referirme aquí a Rado (1928), que retrotrae a la misma fuente la disociación de la imago materna en madre buena y madre mala, y basa en ello sus puntos de vista sobre la génesis de la melancolía.

[7] Fenichel, en su referencia a mi contribución al problema de la formación del superyó (1928, pág. 596), no tiene razón al suponer que yo sostengo que el desarrollo del superyó termina en el segundo o tercer año de vida. En mis escritos, he sugerido que la formación del superyó y el desarrollo de la libido terminan simultáneamente.

[8] Cuanto mas progresa el análisis tanto menos poderosa es la influencia de las figuras amenazadoras, y tanto más duradera y fuertemente aparecen en el juego figuras de realización de deseos, al mismo tiempo hay un incremento proporcional de deseo de jugar y final satisfactorio. Disminuye el pesimismo y aumenta el optimismo.

[9] Los niños tienen generalmente una gran variedad de figuras paternas, desde la aterradora "mamá-gigante", "mamá-aplastante", a la generosa "mamá-hada". También encontré una "mamá-media" o una "mamá-tres-cuartos", lo que representa un compromiso entre los otros ejemplos extremos.

una síntesis del superyó, para que sobre esta base se llegue a un equilibrio entre el superyó, el ello y la realidad. Llegué a la conclusión de que esta disociación del superyó en sus identificaciones primarias introyectadas en los diferentes estadíos del desarrollo es un mecanismo análogo a la proyección, con la que está estrechamente conectado. Creo que estos mecanismos (disociación y proyección) son un factor principal en la tendencia a la personificación en el juego. Por medio de ellos la síntesis del superyó, que sólo puede ser mantenida con mayor o menor esfuerzo, puede ser abandonada por el momento y, además, disminuye la tensión de tener que mantener la tregua entre el superyó como un todo y el ello. El conflicto intrapsíquico se hace así menos violento y puede ser desplazado hacia el mundo externo. El placer así obtenido se incrementa cuando el yo descubre que este desplazamiento hacia el mundo externo le proporciona diversas pruebas reales de que los procesos psíquicos, con su catexia de ansiedad y culpa, pueden tener un resultado favorable y puede reducirse la ansiedad.

He mencionado ya que el juego revela la actitud del niño hacia la realidad. Quiero aclarar ahora cómo la actitud hacia la realidad está emparentada con los factores de realización de deseos y personificación, que usamos hasta aquí como criterio de la situación mental.

En el análisis de Erna, fue imposible durante mucho tiempo establecer una relación con la realidad. Parecía no existir un puente sobre el abismo que separaba la madre real, cariñosa y amante, y las monstruosas persecuciones y humillaciones que "ella" infligía a la niña en el juego. Pero cuando el análisis llegó al punto en que los rasgos paranoicos se hicieron más prominentes, apareció un mayor número de detalles que reflejaron a la madre real en forma grotescamente distorsionada. Al mismo tiempo se reveló la actitud de la niña hacia la realidad, que había estado por cierto muy distorsionada. Con una capacidad notablemente aguda de observación, Erna captaba los detalles de las acciones y motivos de los que la rodeaban, pero de una manera irreal los incluía en su sistema de ser perseguida y espiada. Por ejemplo, creía que las relaciones sexuales entre sus padres (que imaginaba realizarse invariablemente cuando los padres estaban solos) y todas las muestras de afecto mutuo eran principalmente promovidas por el deseo de su madre de causarle celos a ella (Erna). Ella suponía los mismos motivos en todos los placeres de su madre, y en realidad en el goce de cualquiera, especialmente de mujeres. Usaban bonitos vestidos para causarle disgustos, etc. Pero era consciente de que había algo raro en esas ideas y tomaba grandes precauciones para mantenerlas secretas.

En el juego de Jorge el aislamiento de la realidad era como ya dije considerable. También el juego de Rita, en la primera parte del análisis, cuando las imagos amenazantes y punitivas eran predominantes, mostraba



PSIKOLIBRO

apenas una relación con la realidad. Consideremos ahora esta relación en la segunda parte del análisis de Rita. La podemos considerar como típica de niños neuróticos incluso bastante mayores que Rita. En el juego de este período apareció, en contraste con la actitud de niños paranoicos, la tendencia a reconocer la realidad sólo en la medida en que se relacionaba con las frustraciones que había sufrido y de las que nunca se había recuperado.

Podernos comparar aquí el intenso apartamiento de la realidad revelado en el juego de Jorge. Esto le proporcionaba una gran libertad en sus fantasías liberadas del sentimiento de culpa sólo porque estaban tan alejadas de la realidad. En su análisis, cada paso adelante hacia la adaptación a la realidad implicaba la movilización de grandes cantidades de ansiedad y mayor represión de fantasías. Siempre era un gran progreso en el análisis[10] cuando a su turno se levantaba esta represión, se liberaban las fantasías y se vinculaban más con la realidad. En niños neuróticos existe un "compromiso", se reconoce una cantidad limitada de la realidad y se niega el resto. Al mismo tiempo existe intensa represión de las fantasías masturbatorias, inhibidas por el sentimiento de culpa, y el resultado de esto es la inhibición del juego y del aprendizaje común en niños neuróticos. El síntoma obsesivo en el que se refugian (primero en el juego) refleja el compromiso entre la intensa inhibición de las fantasías y la defectuosa relación con la realidad, y sobre esta base permite sólo formas muy limitadas de gratificación.

El juego de niños normales muestra un equilibrio mejor entre la fantasía y la realidad.

Resumiré ahora las diferentes actitudes hacia la realidad en el juego de niños que sufren diversos tipos de enfermedad. En las parafrenias existe una gran represión de la fantasía y alejamiento de la realidad. En niños paranoicos cuya relación con la realidad está subordinada a las vívidas elaboraciones de la fantasía, el equilibrio entre ambas se inclina hacia el lado de la irrealidad. Las experiencias representadas por los niños neuróticos en sus juegos están obsesivamente coloreadas por su necesidad de castigo y su miedo a un resultado desgraciado. En cambio los niños normales son más capaces de manejar la realidad de manera mejor. Su juego muestra que tienen mayor poder de influir y vivir la realidad de acuerdo con sus

[10] Tal progreso se acompañaba siempre de c onsiderable incremento de la capacidad de sublimación. Las fantasías, liberadas del sentimiento de culpa, podían ahora ser sublimadas mas de acuerdo con la realidad. Puedo decir aquí que los resultados de análisis de niños sobrepasan mucho lo que el análisis puede hacer en adultos, en el sentido del incremento de la capacidad de sublimación. Aun en niños muy pequeños vemos constantemente que cuando desaparece el sentimiento de culpa. surgen nuevas sublimaciones y se refuerzan las ya existentes.

fantasías. Además, cuando no pueden alterar la situación real, son más capaces de soportarla, porque su fantasía más libre les proporciona un refugio, y también porque la mayor descarga que poseen para sus fantasías masturbatorias en forma ego-sintónica (juego y otras sublimaciones) les da mayores oportunidades de gratificación.

Examinemos ahora las relaciones entre la actitud hacia la realidad y los procesos de personificación y realización de deseos. En el juego de niños normales estos procesos testimonian una mayor y más duradera influencia de las identificaciones originadas en el nivel genital. En la medida en que las imagos se aproximan a los objetos reales, se hace más marcada una buena relación con la realidad (característica de personas normales). Las enfermedades (psicosis y neurosis obsesivas graves) que se caracterizan por una relación perturbada o desplazada hacia la realidad, son también aquellas en las que la realización de deseos es negativa y se representan en el juego personajes sumamente crueles. Traté de demostrar con estos hechos que aquí predomina un superyó que está en las primeras etapas de su formación, y extraigo esta conclusión: la primacía de un superyó terrorífico que ha sido introyectado en los estadíos más tempranos del desarrollo del yo, es un factor básico en el trastorno psicótico.

En este trabajo discutí la importante función del mecanismo de personificación en el juego de los niños. Tengo que señalar ahora el significado de este mecanismo en la vida mental de los adultos. Llegué a la conclusión de que es la base de un fenómeno de grande y universal significado, esencial también para el trabajo analítico, tanto en niños como en adultos, a saber, de la transferencia. Si la fantasía de un niño es suficientemente libre, adjudicaría al analista, durante su juego en el análisis, los roles más variados y contradictorios. Por ejemplo, me hará representar el papel del ello, porque en esta forma proyectada, sus fantasías pueden tener una descarga sin inspirar tanta ansiedad. Así el niño Gerald, para el que representé a la "mamá-hada" que le traía el pene de su padre, me hacía representar repetidamente el papel de un niño que se introducía durante la noche en la jaula de una "mamá-leona", la atacaba, le robaba sus cachorros, los mataba y se los comía. Después él mismo era la leona que me descubría y me mataba de manera muy cruel. Los roles alternaban de acuerdo con la situación analítica y el monto de angustia latente. En un período posterior, por ejemplo, el niño mismo representaba el papel de "hombre malvado" que penetraba en la jaula del león, y me hacía representar a la cruel leona. Pero en esta ocasión los leones eran rápidamente reemplazados por una protectora "madre-hada" cuyo papel también tenía yo que representar. En ese entonces el niño ya era capaz de representar él mismo al ello (lo que indicaba un progreso en su relación con la realidad) porque su ansiedad

había disminuido hasta cierto punto, como estaba demostrado por la aparición de la "madre-hada".

Vemos entonces que el debilitamiento del conflicto o su desplazamiento al mundo externo, por medio de mecanismos de disociación y proyección, es uno de los principales incentivos para la transferencia y una fuerza propulsora en el trabajo analítico. Una mayor actividad de la fantasía y una más abundante y positiva capacidad para la personificación son además el prerrequisito para una mayor capacidad de transferencia. El paranoico posee, es cierto, una rica vida de fantasías, pero el hecho de que en la estructura de su superyó predominen las identificaciones crueles y ansiógenas, es la causa de que los personajes que inventa sean predominantemente negativos y susceptibles sólo de reducirse a rasgos rígidos de perseguidor y perseguido. En la esquizofrenia, según creo, falla la capacidad para la personificación y la transferencia, entre otras razones, por el funcionamiento defectuoso de los mecanismos de proyección. Esto interfiere con la capacidad para establecer o mantener la relación con la realidad y el mundo externo.

De la conclusión de que la transferencia está basada sobre el mecanismo de representación de personajes, extraje una sugerencia para la técnica. Ya he mencionado el cambio tan frecuentemente rápido del enemigo al amigo, de la madre mala a la buena. En tales juegos que implican la personificación este cambio se observa constantemente después de la liberación de montos de ansiedad como consecuencia de las interpretaciones. Pero como el analista asume los roles hostiles requeridos para la situación del juego y los somete así al análisis, se produce un constante progreso en el pasaje de las imagos que inspiran ansiedad hacia las identificaciones más benévolas de mayor aproximación a la realidad. En otras palabras: uno de los fines principales del análisis -la modificación gradual de la severidad del superyó- se logra tomando el analista los roles que en la situación analítica le asignan.

Esta afirmación expresa meramente lo que sabemos: es una necesidad en el análisis de adultos, a saber, que el analista sea simplemente un medio en relación con el cual se pueden activar las diferentes imagos y revivir las fantasías para poder ser analizadas. Cuando en su juego el niño le asigna directamente cierto rol, la tarea del analista de niños es clara. Por supuesto que asumirá o por lo menos dará la impresión de simular, los roles que le son asignados[11], porque de no ser así interrumpirá el progreso del trabajo analítico. Pero sólo en ciertas fases del análisis de niños, y tampoco

[11] Cuando los niños me piden que represente papeles que son demasiado difíciles o desagradables, accedo a sus deseos diciendo que estoy "simulando que lo hago".



PSIKOLIBRO

invariablemente, llegamos a la personificación en esta forma manifiesta. Mucho más frecuentemente, tanto en niños como en adultos, tenemos que inferir de la situación analítica y del material, los detalles del rol hostil que nos es atribuido, y que el paciente indica a través de la transferencia negativa. Ahora bien, lo que es cierto de la personificación en su forma manifiesta lo encontré también indispensable en las formas más encubiertas y oscuras de las personificaciones subyacentes en la transferencia. El analista que desea penetrar hasta las más tempranas y angustiantes imagos o sea llegar a las raíces de la severidad del superyó, no debe tener ninguna preferencia por un rol particular; debe aceptar lo que surja de la situación analítica.

Como conclusión, deseo decir algunas palabras sobre la terapia. En este trabajo traté de mostrar que la angustia más intensa y apremiante procede del superyó introyectado en un estadío muy temprano del desarrollo del yo, y que la supremacía de este superyó temprano no es un factor fundamental en la génesis de la psicosis.

Mi experiencia me convenció de que con la ayuda de la técnica del juego es posible analizar en niños pequeños y mayores las fases tempranas de la formación del superyó. El análisis de estos estratos disminuye la angustia más intensa y abrumadora y abre así el camino para el desarrollo de las imagos bondadosas originadas en el estadío oral de succión y de ahí para lograr la primacía genital en la sexualidad y en la formación del superyó. De esta manera podemos entrever una buena perspectiva para el diagnóstico[12] y curación de psicosis en la infancia.

[12] Es en casos extremos que las psicosis infantiles tienen las características de la psicosis en adultos. En los casos menos extremos, generalmente sólo un análisis penetrante y de considerable duración puede revelar la psicosis.